Parfum

Een spel van Marcel Süßelbeck en Marco Ruskowski voor 2 tot 4 spelers

"Parfum" neemt de spelers mee naar een wereld vol zoete geuren en aroma's. Geuren die honderden jaren oud zijn en hun oorsprong vinden in het verre oosten. Toen deze aromatische geuren Europa bereikten en men de kunst van het maken van parfum onder de knie kreeg, groeide de Franse stad Grasse in de Provence uit tot de hoofdstad van de parfummakerij.

Als meesterparfummaker destilleren de spelers delicate aroma's uit o.a. vanille en lavendel om daarmee unieke parfums te creëren. Iedere klant heeft een eigen favoriete geur, dus probeer je een boeket van geuren te maken dat aansluit bij de smaak van je weelderige clientèle. Kies zorgvuldig je aromadobbelstenen uit en verlies de voorkeuren van je klanten niet uit het oog en wordt zo de meest succesvolle parfummaker.

Spelmateriaal

- **1 dubbelzijdig speelbord**

voorzijde: 2 of 4 spelers
achterzijde: 3 spelers

- **42 geurtegels**

parfumzijde

formulezijde

- **15 aromadobbelstenen**

- **25 klanten**

- **25 mineraalwaterfiches**

waterzijde:

geldzijde:
10x 0, 4x 1, 5x 2, 6x 3

- **25 flacons**

- **7 klokken**

voor 2 of 4 spelers

voor 3 spelers

- **4 scoremarkers**

- **4 parfumerieën**

- **1 sluitingstijdtegel**

- **1 stoffen zak**

- **1 spelregels**

Doel van het spel

Aan het begin van elke ronde bepalen de spelers eerst hoe laat ze willen opstaan en bepalen op die manier de speelvolgorde.

Daarna destilleren zij verschillende aroma's met de aromadobbelstenen om geurtegels te kunnen bemachtigen om daarmee parfum te maken.

Uiteindelijk proberen zij deze parfum te verkopen aan klanten in de winkels. De rijkste parfummaker wint het spel.

Voorbereiding van het spel

1) Leg het speelbord in het midden van de tafel. Gebruik met twee of vier spelers de zijde met vier klokken; in een spel met drie spelers de zijde met drie klokken.

2) Schud de geurtegels en stop deze in de zak. Leg de zak naast het speelbord.

3) Leg de sluitingstijdtegel even ter zijde.

Verdeel de klantentegels over een A en een B stapel en schud elke stapel afzonderlijk. Leg vijf B klanten in een stapel, leg daarop de sluitingstijdtegel (B zijde naar boven), leg daar de overgebleven B klanten op en leg daarop ten slotte de A klanten.

Leg de volledige stapel op het daarvoor bestemde veld op het speelbord.

4) Leg de flacons op het daarvoor bestemde veld op het speelbord.

2 of 4 spelers

5) Trek vijf klantentegels van de stapel en leg deze open op de straat.

6) Trek willekeurig zes geurtegels uit de zak en leg deze open op de destilleerderij.

7) Leg de vier bruine klokken op de velden van de marktklok.

3 spelers

5) Trek vier klantentegels van de stapel en leg deze open op de straat.

6) Trek willekeurig vijf geurtegels uit de zak en leg deze open op de destilleerderij.

7) Leg de drie beige klokken op de velden van de marktklok.

8) Leg de 15 aromadobbelstenen op de marktkramen met dezelfde kleur.

9) Schud de mineraalwaterfiches (met de waterzijde naar boven) en leg deze op de bron.

10) Iedere speler kiest een kleur en ontvangt de parfumerie en de scoremarker in die kleur. Daarna pakt iedereen willekeurig twee mineraalwaterfiches en legt deze op zijn parfumerie.

11) Leg de scoremarkers in willekeurige volgorde in een stapel op veld “0” van het geldspoor.

Speloverzicht - de ambacht van parfummaker

Dit overzicht geeft een korte inleiding op het spelverloop. De spelregels worden op de volgende pagina's in detail uitgelegd.

De klanten

Spelers verdienen geld door parfum aan klanten in de winkels te verkopen. Elke klant heeft een eigen favoriete geur en een budget dat zij aan parfum kan besteden.

De geurtegels

Parfum wordt samengesteld met de parfumzijdes van twee of drie geurtegels. Eenvoudige parfum bestaat uit een hoofdgeur (bovenste deel) en een basisgeur (onderste deel), terwijl exclusieve parfums een extra hartgeur (middelste deel) bevatten. De symbolen aan de linkerkant tonen de bestanddelen van de parfum.

De formulezijde van een geurtegel geeft aan welke aroma's nodig zijn om deze geur te krijgen (te pakken) en de geuren in de uiteindelijke parfum. De geldwaarde geeft aan hoeveel een speler verdient met het destilleren van deze geur. Het flaconsymbool en de achtergrondkleur geven de soort geur aan (hoofd, hart of basis).

De aromadobbelstenen

De spelers destilleren de vijf verschillende ingrediënten door dobbelstenen te rollen – viooltjes, bergamot, rozen, vanille en lavendel. De zijden van de dobbelstenen tonen een fles (succesvolle destillatie) of een vlieg (mislukte destillatie).

viooltjes:	bergamot:	Rozen:	vanille:	lavendel:
2 x vlieg 4 x fles	2 x vlieg 4 x fles	2 x vlieg 4 x fles	3 x vlieg 3 x fles	3 x vlieg 3 x fles

Het is moeilijker om vanille of lavendel te destilleren, maar deze leveren dan ook meer geld op.

De marktklok

Aan het begin van elke ronde kiest iedere speler een klok en bepaalt daarmee hoe laat hij opstaat.

Een speler die vroeg opstaat, heeft een ruimere keuze aan geuren en klanten, maar heeft minder acties tot zijn beschikking.
Een speler die laat opstaat, heeft een beperkte keuze, maar kan meer acties uitvoeren, omdat hij goed is uitgerust.

*De spelregels worden beschreven in de linker kolom. In de rechter kolom staan de bijbehorende voorbeelden, **opmerkingen** en **tips** .*

Spelverloop

"Parfum" wordt gespeeld in rondes.

Elke ronde bestaat uit drie fases:

- **Fase 1: Opstaan**
- **Fase 2: Parfum maken**
  - a) Destillatie voorbereiden
  - b) Destilleren
  - c) Geuren samenvoegen
- **Fase 3: Verkopen**

Opmerking: De extra regels voor een spel met twee spelers zijn te vinden aan het einde van deze spelregels.

Fase 1: Opstaan

"Parfum" wordt niet gespeeld in een standaard speelvolgorde. In plaats daarvan wordt gespeeld in de volgorde waarin de spelers zijn opgestaan. Dit is aangegeven met de klokken van de marktklok.

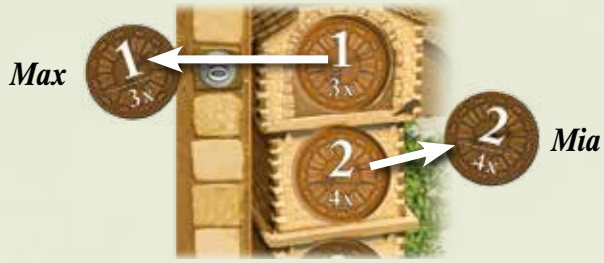
Het cijfer bovenaan geeft de positie van de speler aan in de speelvolgorde van deze ronde. Onderaan is aangegeven hoeveel acties de speler kan uitvoeren in deze ronde.

De speler die achteraan staat op het geldspoor kiest als eerste een klok, daarna de speler op de een na laatste positie, enz.

Als twee of meer spelers op dezelfde positie op het geldspoor staan (zoals bij aanvang van het spel), kiest de speler wiens marker bovenop ligt het eerste, daarna de speler daaronder, enz.

Iedere speler legt zijn gekozen klok op zijn parfumerie.

Tip: Als je het spel voor de eerste keer speelt, kun je de eerste ronde de klokken ook willekeurig verdelen en pas vanaf de tweede ronde volgens de regels kiezen. Op die manier kun je je eerst focussen op het spelverloop.



Voorbeeld: Max kiest klok 1 en is dus als eerste aan de beurt in de speelvolgorde, maar kan slechts drie acties uitvoeren. Mia kiest klok 2, is daarmee als tweede aan de beurt en kan vier acties uitvoeren.

Voorbeeld: Blauw mag als eerste een klok kiezen. Daarna mag Rood kiezen, dan Geel en ten slotte Groen.

Fase 2: Parfum maken

In de speelvolgorde zoals bepaald door de tijd van opstaan, voert iedere speler alle stappen van fase 2 uit.

a) Destillatie voorbereiden

Eerst gebruikt de actieve speler het aantal acties dat hij tot zijn beschikking heeft. Voor elke actie kan hij kiezen voor één van deze mogelijkheden:

1) Trek een geurtegel uit de zak en leg deze op een lege destilleerderij naar keuze.

2) Pak een aromadobbelsteen uit de markt en leg deze voor je neer.

3) Pak een waterfiche van de bron en leg deze met de waterzijde naar boven op je parfumerie.

Opmerking: Deze actie kan niet worden gekozen als alle destilleerderijen bezet zijn of de zak leeg is.

Tip: Als je een dobbelsteen pakt, let dan goed op welke aroma's nodig zijn voor de beschikbare geurtegels.

Opmerking: Spelers mogen op elk moment de geldzijde van hun waterfiches bekijken.

De speler mag voor elke actie één van deze mogelijkheden kiezen.

Als de speler al zijn acties heeft gebruikt, gaat hij destilleren.

Voorbeeld: Max heeft drie acties tot zijn beschikking. Hij kiest twee rozen dobbelstenen en een lavendel dobbelsteen in de hoop daarmee een geurtegel te kunnen krijgen.

b) Destilleren

Door te destilleren probeert de speler een of meer van de beschikbare geurtegels te krijgen. Deze zijn essentieel voor het maken van parfum.

De speler rolt de dobbelstenen, die hij voor zich heeft liggen.

Voorbeeld: Max rolt de dobbelstenen, die hij eerder heeft gepakt.

Succesvolle destillatie:

Is het resultaat van de dobbelsteen een fles, dan is de destillatie succesvol.

Mislukte destillatie:

Is het resultaat van de dobbelsteen een vlieg, dan is de destillatie mislukt.

Voorbeeld: Slechts één destillatie van Max is succesvol; twee destillaties zijn mislukt.

Met behulp van de waterfiches kan de speler het resultaat van de destillatie verbeteren. Dit kan op drie manieren:

Leg 1 waterfiche af om:

- alle vliegen van dezelfde kleur opnieuw te rollen

of

- alle dobbelstenen (inclusief flesjes) opnieuw te rollen.

Voorbeeld: Max legt een waterfiche af en rolt de rozen dobbelsteen opnieuw. Hij had er ook voor kunnen kiezen om alle drie de dobbelstenen opnieuw te gooien.

Leg 2 waterfiches af om:

- een dobbelsteen naar keuze met een vlieg te draaien naar een fles (zonder deze opnieuw te rollen).

Een speler mag zoveel waterfiches gebruiken als hij wil.

Voorbeeld: Max legt twee waterfiches af en draait de lavendel dobbelsteen naar de zijde met de fles (zonder deze opnieuw te rollen). Nu zijn al zijn destillaties succesvol.

Leg afgelegde waterfiches met de geldzijde naar boven naast het speelbord.

Nadat de speler al zijn waterfiches heeft gebruikt of er geen meer wil gebruikt, mag hij een geurtegel pakken (indien mogelijk).

Opmerking: *Als er geen waterfiches meer op de bron liggen, worden de afgelegde waterfiches (met de waterzijde naar boven) geschud en op de bron gelegd.*

Geurtegels pakken:

Als een speler de benodigde aroma's voor een geurtegel heeft gedestilleerd, mag hij de betreffende tegel pakken.

De speler verplaatst zijn scoremarker op het geldspoor zoveel velden vooruit als de geldwaarde op de geurtegel aangeeft.

Als de scoremarker op een veld eindigt met daarop een andere marker, dan plaatst hij zijn marker daar bovenop.

De speler legt de geurtegel(s) voor zich neer met de parfumzijde naar boven.

c) Geuren samenvoegen

Om parfum te maken, moet de speler de geurtegels naast zijn parfumerie leggen. Op de parfumerie zijn de soorten geurtegels aangegeven (hoofd-, hart- en basisgeur).

De speler moet voor elke geurtegel kiezen of hij deze gaat gebruiken voor een eenvoudige of exclusieve parfum.

Als hij de geurtegel voor een exclusieve parfum wil gebruiken, legt hij de geurtegel bij de juiste soort aan de rechterkant van zijn parfumerie.

Als hij de geurtegel voor een eenvoudige parfum wil gebruiken, dan legt hij de geurtegel aan de linkerkant.

Als er al een begin is gemaakt met een parfum kan de speler er geurtegels bij leggen of hij kan aan een nieuwe parfum beginnen door de tegels ernaast te leggen.

Tegels die zijn neergelegd kunnen niet meer worden verplaatst of bedekt door andere tegels.

De parfum is voltooid:

Als na het neerleggen van geurtegels een parfum is voltooid, pakt de speler flacons uit de voorraad.

Een speler krijgt 2 flacons voor een eenvoudige parfum.

Een speler krijgt 3 flacons voor een exclusieve parfum.

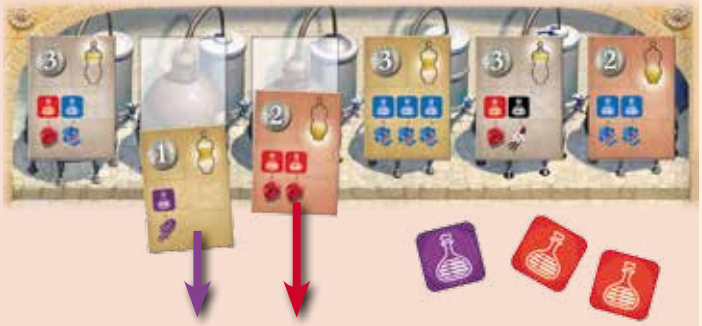
Leg de flacons boven de voltooide parfum.

Nu is de parfum klaar om verkocht te worden.

Als de actieve speler alle stappen van fase 2 heeft doorlopen, legt hij zijn aromadobbelstenen terug op de markt. Vervolgens is de volgende speler in de speelvolgorde (van opstaan) aan de beurt om fase 2 uit te voeren.

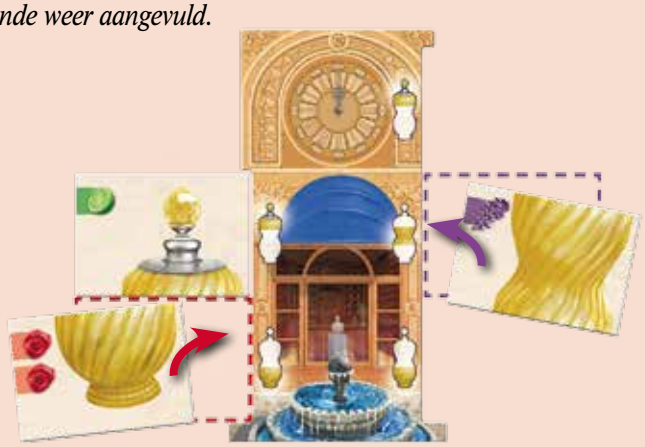
Nadat alle spelers ■ **fase 2: Parfum maken** hebben afgerond, gaat het spel verder met ■ **fase 3: Verkopen.**

Opmerking: *Een speler mag (indien mogelijk) meerdere geurtegels pakken. Hij kan daarbij elke aromadobbelsteen slechts één keer gebruiken.*



Voorbeeld: Max pakt deze twee geurtegels, want hij heeft de benodigde aroma's gedestilleerd. Hij verplaatst zijn scoremarker drie velden vooruit op het geldspoor.

Opmerking: *De geurtegels worden pas aan het einde van de ronde weer aangevuld.*



Voorbeeld: Max legt de zojuist gepakte hartgeur aan de rechterkant van zijn parfumerie en de basisgeur aan de linkerkant.

Opmerking: *Een speler kan tegelijkertijd aan een onbeperkt aantal parfums werken. Hij mag zelfs aan een nieuwe parfum beginnen als de nieuwe geurtegels in een parfum zou passen waar hij al aan begonnen was.*

Voorbeeld: Max heeft met de nieuwe basisgeur een eenvoudige parfum voltooid en pakt twee flacons.

Opmerking: *Alle spelers kunnen altijd kiezen uit alle dobbelstenen.*

Fase 3: Verkopen

In de speelvolgorde (van opstaan) komen de spelers twee keer aan de beurt om hun voltooide parfums te verkopen.

In elke beurt mag iedere speler precies één flacon aan een klant of in de uitverkoop verkopen, of passen.

Verkopen aan een klant:

Om parfum aan een klant te verkopen, moet het parfum minstens het aantal bestandsdelen hebben dat op de klanttegel is aangegeven.

Natuurlijk moet de speler ook minstens één flacon met die parfum hebben.

Als de actieve speler aan deze twee voorwaarden voldoet, mag hij het parfum aan die klant verkopen.

Daartoe legt de speler eerst de flacon terug in de voorraad.

Daarna verplaatst de speler zijn scoremarker op het geldspoor het aantal velden vooruit dat is aangegeven als verkoopprijs op de klanttegel.

De klant is tevreden en gaat naar huis; leg de tegel in de doos.

Verkopen in de uitverkoop:

In plaats van parfum aan een klant verkopen, kan een speler ook parfum verkopen in de uitverkoop. Elke parfum heeft een vaste minimumprijs (ongeacht zijn bestanddelen).

De minimumprijs voor een eenvoudige parfum is 2.

De minimumprijs voor een exclusieve parfum is 3.

De speler legt de flacon terug in de voorraad en verplaatst zijn scoremarker het betreffende aantal velden vooruit.

Parfum uitverkocht:

Als een speler zijn laatste flacon van een bepaalde parfum heeft verkocht (ofwel aan een klant of in de uitverkoop), dan is deze uitverkocht. De speler ontvangt hiervoor direct twee waterfiches van de bron.

Tweede verkoopbeurt:

Nadat alle spelers 1 flacon hebben verkocht, of gepast, start een volgende verkoopbeurt.

Deze verloopt op dezelfde wijze als de eerste beurt. Spelers kunnen dus weer in de speelvolgorde (van opstaan) 1 flacon verkopen aan een klant of in de uitverkoop, of passen.

Voorbeeld: Later in het spel staat Max als eerste op en mag dus als eerste parfum verkopen in beide beurten. Hij wil zijn parfum verkopen aan een klant die een voorkeur heeft voor minstens twee delen lavendel. Zijn parfum bevat zelfs drie delen lavendel. Hij heeft nog twee flacons van deze parfum, maar hij mag er slechts één verkopen. Hij legt de flacon terug in de voorraad en verplaatst zijn scoremarker acht velden vooruit.

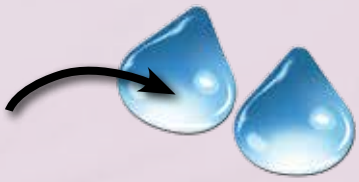
***Tip:** Een speler kan besluiten om zijn parfum niet te verkopen in de hoop er later meer geld voor te krijgen.*

Opmerkings:

- *Een speler kan enkel een flacon inleveren van de parfum die hij zojuist heeft verkocht.*
- *Als de scoremarker van een speler op een veld eindigt met daarop een andere marker, dan plaatst hij zijn marker daar bovenop.*
- *De klanttegels worden pas aan het einde van de ronde weer aangevuld.*

Voorbeeld: Na de eerste verkoopbeurt mag Max weer als eerste verkopen in de tweede verkoopbeurt. Nu besluit hij om zijn eenvoudige parfum te verkopen in de uitverkoop. Hij heeft nog één flacon van deze parfum en legt deze terug in de voorraad. Hij verplaatst zijn scoremarker twee velden vooruit.

Omdat Max zijn laatste flacon van deze parfum heeft verkocht, is deze nu uitverkocht en krijgt hij direct twee waterfiches.



Waterfiches afleggen

Aan het einde van zijn tweede verkoopbeurt telt de speler het aantal waterfiches in zijn bezit. Hij mag maximaal vier fiches bezitten. Alle overtollige fiches worden met de geldzijde naar boven naast het speelbord afgelegd.

Voorbeeld: Aan het einde van haar tweede verkoopbeurt heeft Mia zes waterfiches. Ze moet twee fiches afleggen.

Einde van een ronde

Nadat alle spelers hun tweede verkoopbeurt hebben afgerond (of gepast), is de ronde voorbij. Leg alle klokken terug op de marktklok. Trek nieuwe geurtegels uit de zak om de lege velden in de destilleerderij te vullen. Trek ook nieuwe klanttegels van de stapel om de lege velden in de winkels te vullen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, als …

1) … de **sluitingstijdtegel** wordt getrokken bij het aanvullen van de klanten;

of

2) … **aan het einde van een ronde** de velden van de destilleerderij niet meer volledig aangevuld kunnen worden met tegels uit de zak.

In het eerste geval wordt de sluitingstijdtegel uit het spel verwijderd en de lege velden in de winkels voorzien van tegels van de stapel. **Daarna volgt de laatste ronde van het spel.**

In het tweede geval, of als beide gevallen gelijktijdig plaatsvinden, **is het spel direct voorbij.**

Ten slotte draaien de spelers hun waterfiches open en verplaatsen hun marker op het scorespoor het aantal velden vooruit dat is aangeven als geldwaarde op deze fiches.

De speler met het meeste geld is de meeste succesvolle parfummaker en wint het spel. In geval van een gelijke stand delen de betreffende spelers de overwinning.

Spel met twee spelers

In een spel met twee spelers gelden de volgende extra regels:

Fase 1: Opstaan – De speler die achteraan staat op het geldspoor kiest als eerste een klok, daarna kiezen beide spelers om beurten een klok totdat zij beiden twee klokken hebben. Ze leggen beide klokken boven hun parfumerie.

Fase 2: Parfum maken – De spelers komen volgens de volgorde van hun klokken aan de beurt en hebben elke ronde dus twee beurten. Het aantal beschikbare acties kan niet worden gecombineerd tot één beurt.

Fase 3: Verkopen – Elke keer als een speler in de speelvolgorde (van opstaan) aan de beurt is, mag hij twee flacons verkopen. Nadat iedere speler vier keer de mogelijkheid heeft gehad een flacon te verkopen, is de ronde voorbij.

Voorbeeld: Max (blauw) heeft minder geld dan Mia (rood), dus mag hij als eerste een klok kiezen. Hij kiest klok 3. Daarna kiest Mia klok 1. Dan mag Max weer kiezen, hij kiest klok 4. Ten slotte pakt Mia de overgebleven klok.

Voorbeeld: Mia heeft klok 1 en 2. Ze mag nu achtereenvolgens vier flacons verkopen. Daarna mag Max vier flacons verkopen en is de ronde voorbij.

Opmerking: De spelers mogen in een beurt meerdere flacons van dezelfde parfum verkopen, maar natuurlijk niet aan dezelfde klant.

QUEEN GAMES

© Copyright 2015 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.